

MAD

MAD Kartenspiel

«Verkündige, dass wer auch immer mit diesem Spiel spielt, es ohne ein vollständiges Kartenspiel tut» -ANONYM 4.1.79

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

AUSSTATTUNG

76 Karten - 76 Karten - 76 Karten - 76 Karten - 76 Karten - 76 Karten - 76 Karten
Legen Sie bitte alle Karten auf den Tisch und studieren Sie sie. Sie werden finden:

- 48 **zueinander passende** Karten. Es gibt 4 zueinander passende Kartenreihen, jede in einer anderen Farbe. Es gibt eine Freizeitreihe grün, eine Rauffahrtreihe in gelb, eine Gewerkschaftsreihe in rot und eine Waffenreihe in blau.
- Jede Reihe umfasst zwei von 1 bis 6 nummerierte Kartensätze.
- 8 **Welche Seite ?**-Karten - zwei von jeder Farbe. Auf jeder erscheint Alfred, der in verschiedene Richtungen zeigt.
- 4 **Ziehe Dir eine, Du Schalk**-Karten - von jeder Farbe eine.
- 4 **Gib jemanden zwei Karten** (aus Deiner Hand)-Karten - von jeder Farbe eine.
- 4 **ZU TOLL!**-Karten (einfach ZU TOLL!).
- 3 **ZU TOLL! und wollig!**-Karten.
- 5 **und/oder ZU TOLL!**-Karten, folgendermassen aufgeteilt: 2 **Was, soll ich mich sorgen ? Mach Du Dir Sorgen!**-Karten, 2 **Tausche Deine Karten mit wem Du willst**-Karten, sowie 1 **JOKER**.
- 8 **blanko** Karten. Diese Karten - es sei ausdrücklich gesagt - gehören nicht zum Spiel. Bitte sofort beseitigen. Verwende sie als Fliesen oder Unterlagen.



Hier ist die fehlende Karte.

ZWECKS DES SPIELS

Als erster Spieler alle seine Karten loszuwerden.

Spielregeln unter Lizenz von © 1979 Parker Brothers, Beverly, Mass., U.S.A.
MAD Magazine designs © 1979 E.C. Publications, Inc.

ZU TOLL! Wie bereits gesagt, ist eine **ZU TOLL!**-Karte eine Karte, auf der die Botschaft **ZU TOLL!** zu lesen ist. Wenn Du eine **ZU TOLL!**-Karte ausspielen beabsichtigst, musst Du die Farbe nennen, die Du damit machen willst. Du brauchst nur die Farbe rot, gelb, blau oder grün zu nennen, auch wenn Du die Farbe der Karte, die Du bedeckst, beibehalten willst. Du bist gut beraten, wenn Du die Farbe nennst, von der Du die meisten Karten in den Händen hältst. Der nächste Spieler muss dann entweder eine Karte derselben Farbe spielen, oder eine **ZU TOLL!**-Karte jedweder Art hinlegen.

und/oder ZU TOLL! Jede dieser Karten ist immer **ZU TOLL!** und aus diesem Grunde musst Du selbst bestimmen, welche Farbe es sein muss. Wenn Du diese Karte ausspielst, musst Du auch die Belehrung der Karte bestimmen. Die **unbeschränkte Wahl** wird Dir überlassen: Beachte die Belehrung der Karte und nenne ihre Farbe, oder aber nenne ihre Farbe, indem Du die Belehrung unterlass.

Was, soll ich mir Sorgen machen ? Mach Du Dir Sorgen!

Wie die Botschaft dieser Karte besagt, handelt es sich hier um eine «Selbstverteidigungskarte».

Es wird dabei wie folgt verfahren:

- Sagen wir, ein Gegenspieler spielt eine **Tausche Deine Karten mit wem Du willst**-Karte aus und fordert Dich auf, Deine Karten mit ihm zu tauschen. Diesen Tausch kannst Du abwenden, indem Du diese Karte sofort ausspielst; Du wählst dann auch die Farbe dieser **ZU TOLL!**-Karte.
- Gegen jede andere Karte gibt Dir diese Karte die Möglichkeit, einem Gegenspieler gerade das beizubringen, was er Dir zuzufügen versucht hat. Zum Beispiel: Nehmen wir an, ein Gegenspieler spielt eine **ZU TOLL! und wollig!**-Karte aus und kündigt an, gerade Du sollst diese 3 Karten ziehen. Indem Du diese Karte sofort ausspielst, kannst Du die Rollen mit Deinem Gegenspieler vertauschen: Du brauchst dann nichts zu tun, im Gegenteil: Dein Gegenspieler muss 3 Karten ziehen und Du musst die Farbe dieser **ZU TOLL!**-Karte bestimmen. Stelle Dir vor, es spiele jemand eine **Ziehe Dir eine, Du Schalk**-Karte. Wenn Du jetzt diese Karte sofort ausspielst, brauchst Du keine Karte mehr zu ziehen, während alle andere Mitspieler eine Karte ziehen müssen.

Sobald Du eine **Was, soll ich mir Sorgen machen ? Mach Du Dir Sorgen!**-Karte spielst, fängt das Spiel - in der vorhergehenden Richtung - wieder an und zwar bei dem Spieler, der neben demjenigen sitzt, der Dir gerade zuvor dieses Kunststück verpasst hat.

Joker. Diese Karte kannst Du nur dann verwenden, wenn Du ordnungsgemäss an der Reihe bist. Du darfst sie dann aber auf eine der zwei unten beschriebenen Arten ausspielen:

- Es ist eine **ZU TOLL!**-Karte. Darum darfst Du, wenn Du willst, diese Karte im Laufe des Spieles in jedem gewünschten Augenblick verwenden, wie Du sonst jede beliebige andere **ZU TOLL!**-Karte ausspielen würdest. Mit anderen Worten, Du darfst sie auf jeder anderen Karte auf dem offenen Stapel ausspielen und dann die Farbe nennen, die Du davon machen willst.
- Wenn Du aber nur eine, zwei oder drei andere Karten in der Hand hast, darfst Du, wenn Du willst, diese Karte ausspielen und ankündigen, dass das Spiel vorbei ist. In diesem Fall zählt jeder Mitspieler die Punkte der Karte, die er sie in den Händen hat. Hast Du dann weniger Punkte als Deine Gegenspieler, so hast Du gewonnen, ansonsten ist derjenige der Sieger, der die niedrigste Punktzahl hat. Die Punkte sind leicht zu zählen: Von allen nummerierten Karten werden jeweils die Nummern zusammengezählt; jede andere Karte zählt 5 Punkte.

SPIELANFANG

- Unter den versammelten Narren jemanden aussuchen, der die Karten austellt.
- Der glückliche Verteiler teilt, für die Mitspieler unsichtbar, jedem der Spieler je 8 Karten aus. (Falls zwei, drei oder vier Personen mitspielen, sind mehr als vier Mitspieler da, so bekommt jeder nur sieben Karten).
- Der Verteiler legt die übrigen Karten, mit der Vorderseite nach unten, auf die Tischmitte. Anschliessend dreht der Verteiler die oberste Karte um und legt sie daneben. Damit wird der «offene» Stapel gebildet. Jeder Spieler nimmt seine Karten in seine Hand und ordnet sie nach Farben.
- Der erste Spieler, der anfängt, sitzt rechts vom Verteiler. Bis auf weiteres geht das Spiel immer weiter zur rechten Seite des Spielers.

DAS SPIEL

Bevor Du versuchst zu spielen, die untenstehenden Regeln bitte sorgfältig lesen.

Wenn Du an der Reihe bist, musst Du versuchen, eine Karte loszuwerden.

- Wenn Du eine Karte loswerden kannst, lege diese mit der Vorderseite nach oben auf den «offenen» Stapel.
- Wenn Du keine Karte loswerden kannst, musst Du dem «geschlossenen» Stapel eine Karte entnehmen und sie anschauen. Kannst Du Dich dieser Karte entledigen? Wenn ja, lege sie mit der Vorderseite nach oben auf den offenen Stapel. Wenn nicht, musst Du diese Karte der Hand zuführen, in der Du Deine Karten testhältst. Egal ob Du dann eine Karte loswerden kannst oder nicht, Du bist nicht mehr an der Reihe.

Wie kannst Du eine Karte loswerden ?

- Wenn eine Karte nicht **ZU TOLL!** ist, kannst Du auf eine andere Karte derselben Farbe, Nummer, Abbildung oder Botschaft setzen. Beispiel: Du darfst eine grüne «Karte auf irgendeine andere grüne Karte oder auf eine «Karte irgendeiner anderen Farbe legen.» Du darfst eine gelbe **Welche Seite ?**-Karte auf irgendeine andere gelbe Karte oder auf eine **Welche Seite ?**-Karte irgendeiner anderen Farbe legen.
- Du darfst jede **ZU TOLL!**-Karte auf jede beliebige Karte im Spiel legen. (Unter einer **ZU TOLL!**-Karte verstehen wir eine Karte, die die Botschaft **ZU TOLL!** trägt.) Beispiel: Da diese Regel so einfach ist, haben wir von der Angabe von Beispielen abgesehen.

Weitere Hinweise auf den Karten

Welche Seite ? Du kannst die Spielrichtung wählen, indem Du eine dieser Karten ausspielst. Wenn Du die Spielrichtung ändern willst, ist das ausgezeichnet; willst Du in derselben Richtung weitergehen, dann ist es auch recht.

Du brauchst nur den Namen des Spielers zu nennen, der rechts oder links von Dir, in der von Dir gewünschten Richtung sitzt.

Ziehe Dir eine, Du Schalk. Wenn Du eine dieser Karten ausspielst, zwingst Du jeden Deiner Gegenspieler der Reihe nach je eine Karte vom geschlossenen Stapel zu nehmen.

Gib jemandem zwei Karten (aus Deiner Hand). Wenn Du diese Karte spielst und weniger als zwei Karten in Deiner hältst, dann ist das ausgezeichnet! Grossartig sogar! Je weniger Karten man loswerden muss, desto besser die Aussichten.

DER SIEGER

Ausser wenn Du einen Joker ausspielst, hat der gewonnene, der als Erster sämtliche seiner Karten los ist.

SONDERANMERKUNGEN

Anfang des offenen Stapels. Wie Du weisst, fängt der Austeiler als Erster an, die oberste Karte des offenen Stapels umzukehren. Welche Karte es auch sei, der Austeiler behandelt sie, wie wenn er (oder sie) ganz zufällig diese Karte umkehrt hätte.

Beispiel: Ist es eine **gewöhnliche** Karte aus einer Serie, so tut der Austeiler nichts; rechts von ihm wird das Spiel einfach fortgesetzt. Ist es aber eine **Welche Richtung ?**-Karte, so muss der Austeiler die Spielrichtung bestimmen. Ist es irgendeine **ZU TOLL!**-Karte, so muss der Austeiler die Farbe wählen. Ist es eine **und/oder ZU TOLL!**-Karte, so muss der Austeiler auch die und/oder-Wahl treffen.

Ist es eine **Ziehe Dir eine, Du Schalk**-Karte, so hat der Austeiler Glück: alle anderen Spieler müssen eine Karte ziehen.

Einen neuen geschlossenen Stapel machen. Wenn der geschlossene Stapel ausgeht, nimmt der Austeiler die oberste Karte des offenen Stapels und legt sie beiseite. Der Austeiler mischt die Karten des Stapels und legt sie, mit der Vorderseite nach unten, wieder auf den Tisch, neben der beiseite gelegten, offenen Karte.

Karte ziehen und loswerden

- Nehmen wir an, Du bist an der Reihe und kannst keine Karte loswerden. Dann musst Du eine Karte ziehen (was Du inzwischen sicher schon begriffen hast!). Ziehst Du eine Karte, die Du loswerden kannst, so kannst Du das unverzüglich tun; wonach Du nicht mehr dran bist. (Auch das weisst Du schon; es ist nur eine Erinnerung). Jedoch:
- Wollen wir den Fall annehmen, Du wirst von einem Gegenspieler **gezwungen**, eine Karte zu ziehen, weil dieser eine **ZU TOLL! und wollig!**-Karte oder eine **Ziehe Dir eine, Du Schalk**-Karte gegen Dich ausspielt. Ziehst Du dann eine Karte, die Du loswerden kannst, so darfst Du das unverzüglich tun, aber nur wenn Du ordnungsgemäss an der Reihe bist; sonst musst Du diese Karte den in Deiner Hand befindlichen Karten zufügen.

«Müssen» gegen «wollen». Nehmen wir an, Du bist an der Reihe und hast eine Karte, die Du loswerden kannst.

Wenn Du diese Karte nicht loswerden willst, bist Du dazu nicht verpflichtet. Diese Strategie ist aber nur dann vernünftig, wenn Du genau weisst - oder erraten kannst - welche Karte(n) der nächste Spieler in seiner Hand hält.

Das war es, meine Herrschaften



Verbraucher-Service! Wichtig! Bitte Aufbewahren.

© 1979 Parker Brothers, Beverly, Mass., U.S.A. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Spiel ist ein eingetragenes Warenzeichen der Parker Brothers, Inc. in den USA und in anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Spiel ist ein eingetragenes Warenzeichen der Parker Brothers, Inc. in den USA und in anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

